

EDUCACIÓN STEAM AMBIENTAL INCLUSIVA CON ONLINE LABS - INSTEAM



Este proyecto se caracteriza por:

Proporcionar a los estudiantes problemas del mundo real para resolver, para alimentar su curiosidad y aumentar su interés por emprender investigaciones; además de ofrecer tecnologías y metodologías para el estudio STEAM ambiental, inclusiva, innovadora e interdisciplinaria.

DATOS



Asociación para la cooperación en Educación Escolar.



Subvención de 159.223 €



Inicio: 01-10-2019
Fin: 30-09-2021

CENTRO COORDINADOR

Universidad de la iglesia de Deusto
(Bilbao, España)

4 ORGANIZACIONES DE 4 PAÍSES



ENLACES DE INTERÉS



[Ficha de proyecto \(E+PRP\)](#)



[Web del proyecto](#)



PARTICIPANTES

Los participantes fueron docentes en formación y en servicio que enriquecieron el proyecto como docentes piloto, además de los alumnos de Educación Primaria y Secundaria, animados e implicados por sus profesores.



OBJETIVOS

Los principales objetivos se centraron en crear una serie de recursos de aprendizaje que permitieran un aprendizaje STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) más individualizado, inclusivo y personalizado, para así establecer vías para una educación STEAM ambiental inclusiva, innovadora e interdisciplinaria.



ACTIVIDADES

Se desarrollaron lecciones de indagación socialmente inclusivas que incorporaron laboratorios en línea, el ODS6 (Gestión del agua), el ODS7 (Energía renovable) y el ODS13 (Cambio climático) en los currículos escolares de ciencia y arte. Además, se buscó la capacitación de los docentes a través de talleres en línea, sesiones de capacitación y eventos multiplicadores.



RESULTADOS/PRODUCTOS

Se crearon 25 lecciones digitales de indagación social inclusiva, actividades educativas ambientales listas para el aula y aptas para el plan de estudios (todas ellas disponibles en los idiomas nacionales del proyecto, así como en inglés). También se crearon materiales didácticos, para una integración en la dimensión de inclusión social, en el currículo escolar STEAM.



IMPACTO

El principal impacto se centró en ofrecer inclusión social en el aprendizaje STEAM mediante la introducción de nuevos métodos innovadores de diseño pedagógico y educación en el currículo escolar. Así mismo, también se promovió el uso de enfoques socioeconómicos, culturales, de escolarización abierta y socialmente inclusivos.



DIFUSIÓN

Se empleó la difusión a través de eventos multiplicadores como la conferencia internacional de docentes inSTEM (Inclusión en la clase STEAM) y los boletines y redes internacionales de la comunidad de docentes. Más de 30.000 personas se beneficiaron de este proyecto.